

Challenge, amore mio!

F355 challenge™

SEGA



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。



注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのソフトで遊んだか」「どんなふうにそのソフトを遊んだか」等の<プレイ履歴(プレイ情報)>を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなソフトでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

※対応していないコントローラによる動作は保証しておりません。

Contents

F355 challenge™



このたびはドリームキャスト専用ソフト「F355チャレンジ」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

このゲームはバックアップ対応で、メモリーカード（ビジュアルメモリ［別売］）が必要です。空きブロックの必要量等の詳細は、P.27をご覧ください。なお、セーブやロード中は、本体の電源を切ったり、メモリーカード等の拡張ユニットやコントローラの抜き差しを行わないでください。



ディメンション

全長×全幅×全高：4250×1900×1170cm
ホイールベース：2450cm
トレッド：F1514/R1615mm
車輌乾燥重量：1350kg (DIN:1450kg) ＜日本仕様：1440kg＞
前後車軸荷重＜日本仕様値＞：前軸600kg/後軸840kg

エンジン

エンジン型式名：F129B/40
エンジン形式：水冷90度V型8気筒ギア+ベルト駆動DOHC
5バルブ（ラジアル配置吸気×3/排気2）
最高出力：380PS(280KW)/8200r.p.m
比出力（正味平均有効圧力）：108.9PS/リットル(1.5kg/cm)
最大トルク：36.7kg-m(363Nm)/5800r.p.m



パフォーマンス

最高速度:295km/h（メーカー公表値）
加速性能：4.7sec(0→100km/h)、23.7sec(0→1km)

F355 challenge™

Control

対応周辺機器の使用方法、および、セレクト画面等における基本操作とレース中の操作方法を紹介します。

本ソフトは、1人または2人で遊ぶことができます。なお、「NETWORK RACE」（ネットワーク上の対戦）では、さらに多人数でプレイすることができます。

1人でプレイするときにはポートAに、2人でプレイするときはポートAとBの両方に、ドリームキャスト・コントローラまたはレーシング・コントローラ（別売）を接続してください。

ぷるぷるぱっくの使用

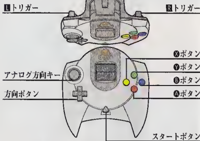
別売の「ぷるぷるぱっく」を使用すれば、より楽しく遊ぶことができます。なお、ぷるぷるぱっくをご使用になるときは、必ずコントローラの拡張ソケット2にセットしてください。レーシング・コントローラでは使用できません。

リセット操作

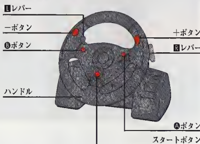
ゲーム中に、コントローラのⒶ/Ⓑ/Ⓧ/Ⓨボタンとスタートボタンを同時に押すと、リセットされ、タイトル画面に戻ります。

レーシング・コントローラでは、Ⓐ/Ⓑボタンとスタートボタンを同時に押すと、タイトル画面に戻ります。

ドリームキャスト・コントローラ



レーシング・コントローラ



※電源投入時に、アナログ対応部分（アナログ方向キー、ハンドル、Ⓛ/Ⓡトリガー（レバー））を動かさないでください。動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となる場合があります。

※本文中では、説明を方向ボタンで行っていますが、アナログ方向キーでも同様に操作できます。

操作一覧

コントローラ	レース中の操作	メニュー画面の操作
アナログ方向キー	ハンドル	カーソル移動
方向ボタン	ハンドル	カーソル移動
Ⓐボタン	シフトアップ	決定
Ⓑボタン	アシスト機能選択	キャンセル/前の画面へ
Ⓧボタン	シフトダウン	-
Ⓨボタン	アシスト機能ON/OFF	-
Ⓛトリガー	ブレーキ	-
Ⓡトリガー	アクセル	-
スタートボタン	ポーズ	-

レーシングコントローラ	レース中の操作	メニュー画面の操作
ハンドル	ハンドル	カーソル移動
＋ボタン	シフトアップ	カーソル移動
－ボタン	シフトダウン	カーソル移動
Ⓐボタン	アシスト機能ON/OFF	決定
Ⓑボタン	アシスト機能選択	キャンセル/前の画面へ
Ⓛレバー	ブレーキ	-
Ⓡレバー	アクセル	-
スタートボタン	ポーズ	-



Main Menu

本ゲームにはさまざまなメニューが用意されています。ここでは各メニューの簡単な説明を行います。



タイトル画面でスタートボタンを押すと、メインメニュー画面になります。方向ボタン⬆⬇で遊びたいモードを選択して、Ⓐボタンで決定してください。なお、デモが始まった場合、スタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ることができます。

各モードの内容

ARCADE
アーケード版「F355チャレンジ」と同様に遊ぶことができます。

CHAMPIONSHIP
全6戦のレースを行い、各レースで得たポイントの合計を競います。

SINGLE PLAY
基本は「ARCADE」と同じですが、時間制限がなく、カーセッティングを行うことができます。

VERSUS PLAY
画面を分割して、2人で対戦プレイを行います。

CABLE VERSUS PLAY
ドリームキャスト・対戦ケーブル（別売）を使用して、2人で対戦プレイを行います。

NETWORK RACE
インターネットにつなぎ、多人数でゴーストカーを使用したタイムアタックを行います。

CAR SETTINGS
カーセッティングを行います。

DRIVING DATA
走行データのグラフとリプレイを見ることができます。また、ベストラップも確認できます。

HOME PAGE
ホームページの閲覧ができます。インターネットランキングにも参加できます。

OPTIONS
キーアサインや各種設定を行います。

SAVE GAME
ファイルのセーブを行います。

LOAD GAME
ファイルのロードを行います。

Screen

基本的な画面の見方を説明します。ここでは「ARCADE」のレースモードにおけるプレイ画面を例に説明します。



1 順位/参加台数　レースや対戦画面で表示されます。
2 残り時間　時間制限があるモードのみ表示されます。
3 レーダー画面　自車と周りの状況が表示されます。
4 バックミラー画面
5 現在の周回数/総周回数
6 総経過時間
7 ラップタイム
8 アシスト機能選択カーソル　Ⓑボタンを押すと、アシスト機能を選択できます。
9 アシスト機能インジケータ　Ⓨボタンを押すと、選択したアシスト機能のON/OFFができます。
10 タコメータ
11 ギア表示
12 スピードメータ（アナログ）
13 スピードメータ（デジタル）
14 マップ表示　コースマップの他に、自車と最前車の位置が表示されます。



Selection Screen

各モードでレースを始める前に、いろいろな選択を行う画面が表示されます。ここでは、各モードに共通するセレクト画面と関連する事柄を紹介します。

コースセレクト

走るコースを選択します。各コースの詳細は、P.28をご覧ください。

レベルセレクト

レベルを選択します。レベルによって、トランスミッションタイプとアシスト機能の有無が異なります。なお、アシスト機能は、走行中に個別にON／OFFを切り替えることが可能です。各アシスト機能の詳細は、右ページを参照してください。

[各レベルについて]

初級　シフト操作はオートマティックになります。アシスト機能は、SC・TC・ABS・IBSのすべてを使用することができます。

中級　シフト操作はセミオートマティック（6速）になり、ギアの切り替えを手動で行います。アシスト機能は、SC・TC・ABSが使用でき、IBS機能は使用できません。

PRO　選択したプレイヤーのハンデがなくなります（プレイヤー対戦で、かつ「OPTIONS」の「HANDICAP」が「HEAT」のときのみ選択可能）。シフト操作とアシスト機能は中級と同じです。

コースセレクト画面



実在する6つのコースから走るコースを選びます。方向ボタン⬅➡で選択して、Ⓐボタンで決定してください。

レベルセレクト画面



トランスミッションタイプとアシスト機能を選びます。方向ボタン⬅➡で選択して、Ⓐボタンで決定してください。

アシスト機能について

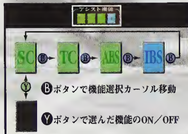
初心者でも楽しみながら運転技術の向上が図れるように、運転の手助けを行う各種のアシスト機能を搭載しています。

アシスト機能は、走行中、個別にON／OFFを切り替えることが可能です（使用できるアシスト機能はレベルによって異なります）。アシスト機能を段階的にOFFにしてプレイすることにより、着実にステップアップすることができます。

「OPTIONS」では、レース初めのON／OFFの状態を設定することができます(→P.26)。

アシスト機能の切替方法

アシスト機能インジケータ上に表示されるアシスト機能選択カーソルをⒷボタンで動かし、Ⓨボタンで選んだ機能のON／OFFを切り替えます。



スタビリティ・コントロール
Stability Control

コーナリング時に姿勢制御を行い、操作安定性を向上させる機能。

トラクション・コントロール
Traction Control

ホイルスピン時に駆動系の制御を行い、操作安定性を向上させる機能。

アンチロック・ブレーキ・システム
Anti Lock Brake System

急ブレーキ時にタイヤがロックするのを防ぐ機能。

インテリジェント・ブレーキ・システム
Intelligent Brake System

カーブ手前で自動的にブレーキングを行う機能。この機能により初心者はステアリングに集中でき、また、ブレーキング・ポイント等のコース情報を学ぶことにも役立ちます。

モードセレクト

プレイするモードを選択します。

[各モードについて]

トレーニング 音声とマークによる指示に従って、コースのラインどり、ブレーキング・ポイントやシフトタイミングを習得できます。

フリー走行 コースを単独走行し、テクニックに磨きをかけることができます。また、ドライビングデータを参照して、ゴーストカーが現れます※(→P.25)。

レース レースに参戦し順位を競います。実戦の場で自分のテクニックを試すことができます。

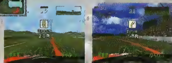


プレイするモードを選びます。方向ボタン◆◆で選択して、Ⓐボタンで決定してください。

モードごとの特徴



トレーニング



赤いラインが適切なコース取りを表します。次のコーナーを表すマークも参考に、できる限りラインに沿って走りましょう。
ブレーキ表示や速度のアドバイスも、確実なコーナリングのために重要です。なお速度に関係するアドバイスは、IBSをOFFにしている場合にのみ表示されます。



フリー走行



自由に単独走行ができ、ナビゲーションは行われません。トレーニングで覚えた走りがイメージ通り行えるか試してみましょう。



レース



走りに自信が持てたら、レースに挑戦です。習得したテクニックを発揮して、1位を目指してください。

※ゴーストカーは「OPTIONS」の「GHOST CAR」をONにしないと表示されません。



Play Modes

次のページから「F355チャレンジ」で選べる
各モードの流れや、ルールなどを紹介します。

ARCADE アーケード

アーケード版「F355チャレンジ」と同様に遊ぶことができます。アーケード版と同じ条件のため、カーセッティングは反映されません。

「ARCADE」を選択すると、コースセレクト画面になります。コース、レベル、モードの順に選択を行うと、レース画面になります。



コース、レベル、モードを順に選びます。それぞれ、方向ボタンで選択して、Ⓐボタンで決定してください。

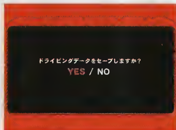
ルール

ゲームオーバーやゴール等のルールは、アーケード版と同様です。

各モードとも時間制限が存在しますが、時間内にチェックポイントを通過することで、残り時間が延長され、プレイを続けることができます。

モードがトレーニングまたはレースの時は、規定周回数を走りきるとゴールです。残り時間がなくなるとゲームオーバーになります。コンティニューはありません。

フリー走行の場合は、残り時間がある限り走行を続けることができます。また、時間がなくなっても、「CONTINUE」表示の時にスタートボタンを押すことで、残り時間が99秒追加され、続けてプレイすることができます。



終了後にドライビングデータをセーブするか聞いてきます。セーブする場合は、「YES」を選んでください。なお、セーブできるドライビングデータは各コースひとつのみです。詳細はP.25をご覧ください。

ネームエントリー

レース終了後の記録が上位ランクに入ると、ネームエントリーができます。方向ボタン◀▶で選択して、Ⓐボタンで決定してください。

CHAMPIONSHIP
チャンピオンシップ

全6戦のレースを行い、各レースで獲得したポイントの合計を競います。ここではカーセッティングが可能です。各コースにあったセッティングで臨みましょう。

レースの流れ

初めにレベルを選んでください。選択したレベルで、6戦を行います。

各レースの前後にはメニューが表示されます。「TEST RUN」で走った結果を元にセッティングを調整して、レースに臨んでください。

レース終了後のメニューで「DIGEST REPLAY」を選ぶと、リプレイをダイジェストで見ることができます。

[レース開始前のメニューについて]

START RACE　レースを開始します。
TEST RUN　コースを試走できます。終了するときは、スタートボタンでポーズメニューを表示させて、「QUIT」を選んでください (→P.17)。
CAR SETTINGS　カーセッティングができます。セッティングの詳細は、P.22をご覧ください。

[レース終了後のメニューについて]

NEXT RACE　次のレースに進みます。
DIGEST REPLAY　リプレイを見ることができます。
EXIT　タイトル画面に戻ります。



レーススケジュール

以下の順序でレースを第6戦まで行います。周回数はコースによって異なります。

第1戦	MOTEGI
第2戦	SUZUKA SHORT
第3戦	MONZA
第4戦	SUGO
第5戦	SUZUKA
最終戦	LONG BEACH

獲得ポイント

ゴールした順位に応じて下記のポイントを獲得できます。

1位	15pts.	6位	4pts.
2位	12pts.	7位	1pts.
3位	10pts.	8位	1pts.
4位	8pts.	リタイア	0pts.
5位	6pts.		

SINGLE PLAY シングルプレイ

基本は「ARCADE」と同じですが、時間制限がなく、カーセッティングを行うことができます。
「SINGLE PLAY」を選択すると、コースセレクト画面になります。コース、レベル、モードの順に選択を行うとメニュー画面に進みます。



「フリー走行」を終了するときは、スタートボタンでポーズメニューを呼び出し、「QUIT」を選んでください。

[レース終了後のメニューについて]

RETRY コースをもう一度走ります。

DIGEST REPLAY リプレイを見ることができます。

SAVE DRIVING DATA 「DRIVING DATA」をセーブします。詳細はP.25をご覧ください。

COURSE CHANGE コースセレクト画面に戻ります。

CAR SETTINGS カーセッティングができます。セッティングの詳細は、P.22をご覧ください。

EXIT 「SINGLE PLAY」を終了し、タイトル画面に戻ります。

VERSUS PLAY

バーサスプレイ

上下に画面を分割して、2人で対戦プレイを行います。

「VERSUS PLAY」を選択後、コース、レベル、モードの順に選択を行うと、メニュー画面に進みます。レース前後のメニュー画面は、「DRIVING DATA」がセーブできない他は「SINGLE PLAY」と同様です。

コースとモードはプレイヤー1側で選択し、レベルはそれぞれのプレイヤーが選択します。モードは、勝敗の決着方法を選択します。



画面上側がプレイヤー1、下側がプレイヤー2の操作する画面になります。

[モードについて]

VS. RACE 規定周回数で順位を競います。

TIME LAG RACE チェックポイント通過時点で規定時間以上の差がつくまで行います。

CABLE VERSUS PLAY ケーブルバーサスプレイ

ドリームキャスト・対戦ケーブル（別売）を使用して、2人で対戦プレイを行います。

「CABLE VERSUS PLAY」を行うためには、対戦ケーブルの他に、本ソフトが2枚／ドリームキャスト本体が2台／テレビが2台必要です。

本体の電源を入れる前に、右図を参考に、本体同士を対戦ケーブルでつないでください。

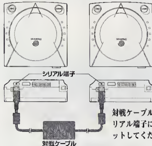
プレイを行うまでの流れとルールは「VERSUS PLAY」とほぼ同じですが、モードで選べる項目がひとつ追加されています。

[モードについて]

VS. RACE 規定周回数で順位を競います。

TIME LAG RACE チェックポイント通過時点で規定時間以上の差がつくまで行います。

RACE プレイヤー2人以外に、CPUが操作する車も加えた8台でレースを行います。



※対戦ケーブルの接続は電源をOFFにして行います。なお、電源がONのときは対戦ケーブルを抜かないでください。

※通信対戦ケーブルが正しく接続されていなかった場合や、もう一方のプレイヤーが既にプレイ中の場合、「CABLE VERSUS PLAY」は選択できません。

ポーズメニュー



以上の5つのモードで、レース中にスタートボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。方向ボタン▲▼で選択して、Ⓐボタンで決定してください。もう一度スタートボタンを押すとポーズが解除されます。

[ポーズメニューについて]

BGM BGMのON／OFFができます。

RETRY レースを最初からやり直します。

RETIRE レースをリタイヤします。

QUIT プレイを終了します。

※項目はモードによって異なります。

NETWORK RACE

ネットワークプレイ

インターネットにつないで、ゴーストカーを使用した多人数でのタイムアタックを行います。ここでは名前・色・番号を除くセッティングは反映されず、同等な条件でのレースになります。

「NETWORK RACE」を行う前に、セガプロバイダー（イサオネット）へのユーザー登録が必要です。P.20をご覧ください。

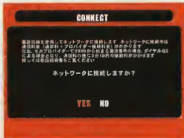
料金について

サーバーの使用料は無料です。プロバイダーへのインターネット接続料金と通話料（電話代）のみユーザーの負担になります。

レース開始までの手順

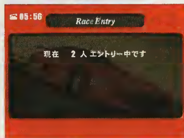
1 インターネットに接続します。「YES」を選ぶと、「ドリームパスポート」で設定してあるプロバイダーへの接続を開始します。
2 サーバーへの接続が終了すると、エントリーされ、コースセレクト画面になります。コース、レベルを順に選択してください。どのコースでレースを行うかは、一緒に走るプレイヤーの多数決で決定されます。
3 対戦相手は、エントリーしている人の中から自動的に選ばれます。タイムアウトになると、選ばれた人数のみで自動的にスタートします。

接続開始画面



この画面で「YES」を選ぶと、インターネットに接続を開始します。

エントリー待ち画面



レース

レースは、予選→決勝の順で行います。

[予選]

予選は1周限りの単独走行を行い、予選ラップ順にスターティンググリッドが決まります。制限時間切れの場合、予選ラップは記録なしと扱われ、最後尾からのスタートになります。時間切れのプレイヤーが複数いる場合は予選の走行距離で決まります。
※9人以上のプレイでは、予選落ちがあります。

予選／決勝



予選／決勝とも、単独走行になります。予選はタイム順で決勝のスターティンググリッドが決まり、決勝では、走行後に各自の走行データを使用したレースを見ることができます。

[決勝]

決勝も単独走行で行います。規定周回数を走ってください。制限時間内にゴールできなかった場合は、リタイアとなり次の画面になります。

規定周回数を走るか規定時間切れでリタイアになると、自分の走行データの送信を始めます。続いて、他の人の走行データを受信し終わると、ここで電話回線が切れ、受信したデータ同士のゴーストカーリプレイが始まります。

終了画面で「RETRY」を選ぶと、もう一度プロバイダーに接続し、エントリーできます。



ゴーストカーリプレイ

各自の走行データを使用したレースを観戦できます。観戦中にⒶボタンを押すと、カメラが追うプレイヤーを順番に切り替えることができます。また、Ⓑボタンを押すと、さまざまな視点に切り替わります。

INTERNET使用時の注意

[ユーザー登録について]

セガプロバイダー（イサオネット）にユーザー登録が完了していないと、インターネットに接続できません。まだユーザー登録をされていない方は、『ドリームパスポート』でユーザー登録を行ってください。なお、古いバージョンの『ドリームパスポート』ではユーザー登録ができない場合があります。

最新の『ドリームパスポート』の入手方法は、ネットワークサポートセンターにお問い合わせください。

[ログインIDについて]

「NETWORK RACE」では、本体メモリに記録されているログインID（ドリームパスポートで登録した際に発行されるID）を、個人の識別のために参照します。なお、参照されたログインIDが前述以外の目的に使用されることはありません。

[料金について]

ネットワークのご利用には、プロバイダーへのインターネット接続料金と通話料（電話代）が必要になります。ご利用のしすぎに注意して、お楽しみください。

■セガプロバイダー（イサオネット）をご利用で従量コースを選択された場合、0990から始まるダイヤルQ2による接続になり、通話料の他に3分10円の接続料がかかります。

■ネットワーク接続後のパスワードやID等の認証中に、なんらかの原因により回線が切断された場合でも、通話料等の料金は発生します。

ネットワークに関するお問い合わせ先

「ネットワークサポートセンター」
（ナビダイヤル）0570-057-100（受付時間）10:00～18:00　年中無休（弊社指定日を除く）

※通話料金がかかります。
※0570より省略せずにおかけください。
※携帯電話およびPHSからはご利用いただけません。一般の電話よりおかけください。

トラブルシューティング&マナー

[ネットワークにつながらないとき]

ネットワークにつながらない場合は、以下のことを確認してみましょう。「ドリームパスポート」のガイドブックもあわせてご覧ください。

■セガプロバイダー（イサオネット）へユーザー登録は終了していますか？

▷「ドリームパスポート」のガイドブックを参考に、セガプロバイダー（イサオネット）へユーザー登録を行ってください（→P.20）。

■ドリームキャスト本体と電話回線がしっかり接続されていますか？

■モデムの設定に誤りはありませんか？

▷「ドリームパスポート」のガイドブックを参考に、もう一度確認してください。

■アクセスポイントが混雑していると、つながりにくくなる場合があります。

■サーバーが混雑していると、つながりにくくなる場合があります。また、メンテナンス等の理由でサーバーが一時停止している場合があります。

▷しばらく時間をおいてから、もう一度接続し直してください。

[マナーについて]

不特定多数の人が利用しているネットワーク上では、みんなが楽しく遊ぶために、マナーを守りましょう。

■理由もなく対戦を途中で止めたり、電話回線を切断してはいけません。

マナーに反して多数の方に迷惑をかけるユーザーは、ご利用をご遠慮いただく場合がありますので、ご了承ください。

CAR SETTINGS
カーセッティング

カーセッティングを行います。「WING」「LSD LOCK RATE」以外は、フロントとリアで別々に設定することが可能です。

セッティングを変更するときは、方向ボタンで変更したい項目を選び、Ⓐボタンで決定します。次に、方向ボタン◆▶で設定を変更し、もう一度Ⓐボタンで決定してください。



LOAD

以前にセーブしたセッティングデータをロードします。ロードを行うメモリーカード、データのファイルネームの順に方向ボタンで選択して、Ⓐボタンで決定してください。

SAVE

セッティングデータを「FILE NAME」で入力した名前でセーブします。方向ボタンでセーブを行うメモリーカードを選択して、Ⓐボタンで決定してください。

なお、セッティングデータは、「FILE NAME」で入力した名前でメモリーカードにセーブされるわけではありません。この名前は、あくまで「LOAD」時の識別のための名前です。セッティングデータはファイル名「F355DATA.SYS」に、一括してセーブされます。

DELETE

セーブしたセッティングデータを消去します。データの消去を行うメモリーカード、データのファイルネームの順に方向ボタンで選択して、Ⓐボタンで決定してください。

DEFAULT

現在のセッティングを初期設定の状態に戻します。

EXIT

カーセッティングを終了します。

[セッティング項目について]

FILE NAME
変更したセッティングをセーブする時の名前を入力します。

CAR NUMBER
車のナンバーを設定します。

CAR COLOR
車の色を設定します。

RIDE HEIGHT [mm] 車高
車高の変化によって荷重移動、ロール量等が変化します。また、フロントを上げ、リアを下げるとアンダーステア傾向に。フロントを下げ、リアを上げるとオーバーステア傾向になります。

SPRING スプリングレート
スプリングレートを弱くした場合、挙動変化は緩やかになりますが、レスポンスは悪化します。強くすれば逆の傾向になります。また、フロントを強く、リアを弱くすればアンダーステア傾向に。フロントを弱く、リアを強くすればオーバーステア傾向になります。

※アンダーステア　ステアリングを切った量よりもアウト側に膨らんでしまう特性。

※オーバーステア　ステアリングを切った量よりもイン側に切れ込んでしまう特性。

STABILIZER スタビライザ
調整する値はスタビライザ径です。ハードにすれば剛性が上がり、ロールに対してのみスプリングを固くした時と同様、姿勢変化を抑える効果があります。

また、剛性が高くなると左右輪の荷重移動が増えて接地性が低下します。フロント強／リア弱でアンダーステア傾向、フロント弱／リア強でオーバーステア傾向になります。

CAMBER [deg] キャンバ
車体を前から見たときのタイヤの傾きです。フロント側がネガティブよりならオーバーステアセッティングに、リア側がネガティブよりならアンダーステアセッティングになります。

TOE [mm] トーイン
車体を真上から見たときのタイヤの傾きです。フロントとリアのレスポンスや直進安定性／コーナリング性を変化させます。

LSD LOCK RATE [%] LSDロックレート(リアのみ)
左右駆動輪に駆動トルク差がある場合、作動制限を行います。ロック率が高ければ、アンダーステア傾向が強くなります。

WING [deg] ウイング（リアのみ）
迎角に応じて、ダウンフォースと抗力が変化します。

DRIVING DATA
ドライビングデータ

レース後にセーブしたドライビングデータのグラフ表示やリプレイを見ることができます。

アーケード版「F355チャレンジ」ツインタイプでセーブしたデータも選択可能です。

[メニューについて]

LOAD

ドライビングデータを選びます。メモリーカードを2つ用意して「DATA AREA」の1と2で同じコースを選べば、エリア1をメインデータ、エリア2を参考データとして見ることができます。

DATA ANALYSIS

走行ラインと、スピード（太い折れ線）、エンジン回転数（細い折れ線）、シフトチェンジ（下側の直角の折れ線）の各グラフが見られます。

メインデータの走行ラインは赤色で、参考データの走行ラインは黄色で表示されます。

REPLAY

表示された走行ライン上をF355が走ります。メインデータは赤いF355が、参考データは黄色のF355が走ります。視点は4視点があります。

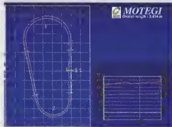
RECORD

各モード別、コース別等ごとにレコード（記録）を見ることができます。方向ボタン⬅➡でモードやレベルを選び、⬆⬇で切り替えてください。

EXIT

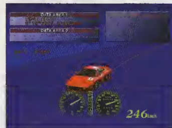
「DRIVING DATA」を終了します。

DATA ANALYSIS画面の操作



方向ボタン+Ⓐボタン：グラフのスクロール
方向ボタン：マップのスクロール
Ⓛ/Ⓡトリガー：ズームイン/ズームアウト
Ⓑボタン：終了

REPLAY画面の操作



方向ボタン⬅➡：巻き戻し/早送り
Ⓛ/Ⓡトリガー：ズームイン/ズームアウト
⬆ボタン：視点切り替え
⬇ボタン：メインデータ/参考データの表示切り替え
Ⓐボタンまたはスタートボタン：ポーズ
Ⓑボタン：終了

ドライビングデータについて

ドライビングデータは、最速ラップの走行データ（走行ラインやエンジン回転数、速度等）を記録したものです。各コースごとに別ファイルになり、容量は17~39ブロック使用します。

セーブすると以下のことが可能になります。

［データの閲覧］

詳細データの確認やグラフ表示・リプレイなどを見ることができます。（左ページ参照）

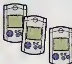
［ゴーストカー］

フリー走行時のゴーストカーデータとして自動的に使用されます。なお、セーブされていないコースでは、標準でディスクにあるデータがゴーストカーに使用されます。

［セーブ時の注意］

セーブできるドライビングデータは、メモリーカード1つにつき各コース1つのみです。同じコースのドライビングデータを複数セーブする場合は、メモリーカードを複数用意しましょう。





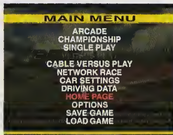
確認画面で「YES」を選ぶと、以前にセーブした同じコースのドライビングデータは消えてしまいます。

HOME PAGE ホームページ

インターネットランキングへの参加やホームページの閲覧ができます。

ホームページをお楽しみいただく前に、セガプロバイダー（イサオネット）へのユーザー登録が必要です。P.20をご覧ください。

インターネットランキングへ参加する場合は、ゲームファイルが入ったメモリーカードを、コントローラの拡張ソケットに差しておいてください。



さらに詳しい操作方法は、「ドリームパスポート3 ガイドブック」をご覧ください。

OPTIONS オプション

ゲームの各種設定やキーアサインを行います。方向ボタン⬆⬇で選択してⒶボタンで変更する項目を決定します。次に⬅➡で設定を変更して、Ⓐボタンで再び決定してください。「EXIT」を選ぶと前の画面に戻ります。



GAME SETTINGS

STEERING　ハンドリングの調整を行います。
ASSIST FUNCTION SETTINGS　アシスト機能の初期設定を決定します。
TIME DIFFICULTY　「ARCADE」における制限時間を変更して、難易度を調整します。
MAGIC WEATHER　天候の設定を行います。
HANDICAP　対戦時のハンデです。「HEAT」は初級と中級、「AID」は初級を選んだプレイヤーにのみハンデがつきます。「SIMULATION」は初級や中級でもハンデがなくなります。
GHOST CAR　ゴーストカーを表示するかを設定します。
LAP SETTING　コースの周回数を設定します。「SPRINT」→「GRANDPRIX」→「ENDURANCE」の順に周回数が多くなります。
DRIVER NAME　名前を入力します。この名前は、「NETWORK RACE」で表示される名前になります。

DEVICE SETTINGS

操作方法（キーアサイン）を変更します。あらかじめ設定済みのものを選ぶ以外に、プレイヤーが自由にボタンを割り振ることもできます。

ANALOG CALIBRATION

アナログ入力の設定を変更します。アナログ方向キー／Ⓛ／Ⓡトリガーをゆっくり押し、アナログ入力が効き始める部分でⒶボタン、最大値のところでⒷボタンを押してください。

SOUND & SCREEN

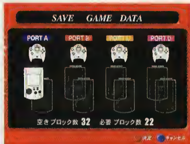
AUDIO　ステレオとモノラルを切り替えます。
BGM VOLUME BGMのボリュームを調整します。
BGM TEST BGMの試聴が行えます。
DEFAULT BGMのボリュームを初期状態に戻します。
WIDE　画面をワイドテレビ用に設定します。
ADJUST　画面表示位置を変更します。

SAVE GAME セーブゲーム

ゲームファイルのセーブを行います。
方向ボタンでセーブを行うメモリーカードを選択して、Ⓐボタンで決定してください。

LOAD GAME ロードゲーム

ゲームファイルのロードを行います。
方向ボタンでロードを行うメモリーカードを選択して、Ⓐボタンで決定してください。



ここでセーブ／ロードされるファイルは、「プレイヤーデータ」と「システムデータ」です（下記参照）。なお、セッティング情報は「CAR SETTINGS」でセーブしてください。

セーブファイルについて SAVE FILE

このゲームでセーブされるファイルには、右記の3種類があります。

ゲームを起動するときに、ポートA～Dの拡張スロット1、2の順にメモリーカードを確認します。このときに「PLAYER DATA」と「SYSTEM DATA」が見つからない場合、自動的にファイルが作成されます。



必要容量

プレイヤーデータ	システムデータ	ドライビングデータ
8	14	17~39

使用ブロック数

PLAYER DATA（プレイヤーデータ）
各コースをプレイした回数や各モードのレコード（記録）情報などがセーブされます。ファイル名は「F355DATA.PLY」です。

SYSTEM DATA（システムデータ）
「OPTIONS」で設定した情報やカーセッティングで設定した情報がセーブされます。ファイル名は「F355DATA.SYS」です。

DRIVING DATA（ドライビングデータ）
レース後にセーブできるファイルで、そのレースの走行データがセーブされます。ファイルは各コースごとに作成されます（ファイル名の最後の3文字がコース名を表します）。
「DRIVING DATA」の詳細は、P.25をご覧ください。

Course コース

本ソフトに登場するコースは、実在のコースを元に綿密に作られました。ここでは、そのコースを紹介します。



MOTEGI

モテギ

全長：2414m　最大バンク角：10度

この非常にシンプルなレイアウトは、超高速での勝負をもたらします。 見た目以上に奥が深く、特に第3コーナーで十分減速しないと壁に当たってしまうので注意が必要です。

スズカ-ショート

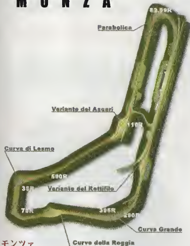
全長：2243m

SUZUKAのショートバージョンだとあなどってはいけません。特に逆バンクから最終コーナー入り口への難易度はかなり高く、この最終コーナーの攻め方によってタイムが大きくかわるので注意が必要です。もちろんSUZUKA（LONG）の練習にも最適です。



SUZUKA SHORT

M O N Z A



モンツァ

全長：5770m

他のコースにくらべてとにかく6速全開のエリアが多いのがこのコースの特徴です。S字と2つのシケイン以外はストレートか緩やかなカーブですが、高速域からのアプローチが多いため少しのミスが大きなタイムロスへと繋がります。

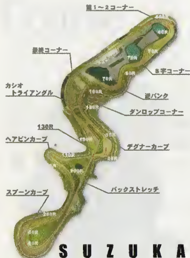
スゴウ

全長：3704m　最大高低差：70m

最大標高差が70mですが、勾配を頭に入れて走れば組み立ては比較的容易です。最も重要なのは最終コーナーで、一発で飛び込んでいければ、ストレート・スピードを 確実に乗せていくことができます。

S U G O





スズカ

全長：5864m

1周が長く、抜きどころが少ないのがこのコースの特徴です。基本レイアウトは8の字で、様々なタイプのコーナーが含まれた非常にテクニカルなコースです。最重要ポイントの130Rでは、怖がらずに失速を最低限に押さえるよう心掛けましょう。

ロング-ビーチ

全長：2558m

ストレートや高速、直角コーナー、タイトなヘアピンなどが巧みに組み合わされているのが特徴です。長いバックストレートの後にある直角コーナーのブレーキング・ポイントを押さえることが重要です。



※コースレイアウト・各種データは、本ソフト製作時のものです。そのため、現在は改修されたコースもあります。

最新情報いっぱい！SEGA®のインターネットサイト！

ドリームキャストなら簡単接続でインターネットの世界へ！楽々ネットサーフィンで最新情報を入手しよう!!

ドリームキャストネットワークユーザーのホームグラウンド



［ドリームホーム］
新作ネットワークゲーム情報やネットワーク事務局からの大切なお知らせなどが集まります。

http://www.dricas.ne.jp/

ドリキャスホームページ

dricas

［ドリキャス］
バラエティに富んだユニークな企画が満載のホームページです。
常に進化するドリキャスホームページは要チェック！

http://www.dricas.com/

SEGA公式ホームページ



［セガ エンターテイメントユニバース］
ドリームキャストやパソコンでSEGAのホームページにアクセス！
インターネットで幅広いエンターテイメント情報を入手しよう！

http://www.sega.co.jp/

ドリームキャストでゲームが買える!!

Dreamcast DIRECT

新作ソフトは発売日前までに予約すれば、発売日に届きます。

［ドリームキャスト ダイレクト］
ドリームキャストのネットワーク機能を使った、便利で簡単なインターネットショッピングサービスです。

http://www.d-direct.ne.jp/

この商品に関するお問い合わせ先 ゲームの内容や攻略法等に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

ドリームキャスト専用ディスクは修理できません。何か支障がございましたら、Dreamcastサポートセンターまでお問い合わせください。

Dreamcastサポートセンター 受付時間10:00～18:00 年中無休（弊社指定日を除く） フリーダイヤル 0120－258－254

携帯電話およびPHSではフリーダイヤルは利用できません。一般の電話からお掛けください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社〒144-8531 東京都大田区羽田1－2－12

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076, Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302, Singapore No. 88-155, U.K. No. 1,535,999







株式会社 セガ・エンタープライゼス



http://www.sega.co.jp/ http://www.sega-rd2.com/

675-0282